

# **PEMBUATAN APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB**

## **TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Fajar Setiadi Rauf  
NRP : 12.304.0426



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
JUNI 2015**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan disahkan, Laporan Tugas Akhir dari :

Nama : Fajar Setiadi Rauf  
Nrp : 12.304.0426

Dengan judul :

**“PEMBUATAN APLIKASI  
PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB”**

Bandung, Juni 2015

Menyetujui,  
Pembimbing Utama,

(Dr. Ir. Leony Lidya, M.T)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web” Alhamdulillah dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena berkat kemudahan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua pembimbing, Ibu Dr. Ir. Leony Lidya, M.T
3. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, semangat, serta dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman seperjuangan semasa kuliah yang telah banyak membantu.
5. Semua pihak yang mungkin belum saya sebutkan yang telah membantu penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini banyak kekurangannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat untuk pengembangan yang lebih baik. Amin.

Bandung, Juni 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR SIMBOL .....	x
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-1
1.1. Latar Belakang .....	1-1
1.2. Identifikasi Masalah .....	1-2
1.3. Tujuan .....	1-2
1.4. Lingkup dan Batasan .....	1-2
1.5. Metodologi Penelitian .....	1-2
1.6. Sistematika Penulisan .....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	2-1
2.1. Karyawan dan Penerimaan Karyawan .....	2-1
2.2. Seleksi .....	2-1
2.2.1. Pengertian Seleksi .....	2-2
2.2.2. Tujuan Seleksi .....	2-2
2.2.3. Kualifikasi Dasar Seleksi .....	2-2
2.3. Human Resouce Development (HRD) .....	2-3
2.4. Framework Yes It Is (Yii) .....	2-4
2.3.1. Apa itu Yii .....	2-4
2.3.2. Fitur Yii .....	2-4
2.5. HyperText Markup Language (HTML) .....	2-6
2.6. Cascading Style Sheet (CSS) .....	2-7
2.7. JavaScript .....	2-7
2.8. Basis Data .....	2-7
2.9. MySQL .....	2-8
2.10. Unified Modeling language (UML) .....	2-8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	3-1
3.1. Pendahuluan .....	3-1

3.2. Analisis .....	3-4
3.2.1. Gambaran Umum Perusahaan .....	3-4
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan .....	3-4
3.3.1. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan .....	3-6
3.4. Analisis Kebutuhan .....	3-7
3.4.1. Analisis Aktor .....	3-7
3.4.2. Analisis Kebutuhan Informasi .....	3-7
3.5. Analisis Sistem Usulan .....	3-8
3.5.1. Proses yang ditangani dan tidak ditangani oleh sistem .....	3-8
3.5.2. Rancangan sistem yang diusulkan .....	3-10
3.5.3. Prosedur Usulan Sistem .....	3-11
3.5.4. Use Case Diagram .....	3-11
3.5.4.1. Use Case Skenario .....	3-12
3.5.4.2. Sequence Diagram .....	3-15
3.5.4.3. Class Diagram .....	3-20
3.5.5. Perancangan Struktur Data .....	3-20
3.6. Struktur Perancangan Program .....	3-21
3.6.1. Struktur Link Halaman <i>Frontend</i> .....	3-21
3.6.2. Struktur link Halaman Admin ( <i>Backend</i> ) .....	3-24
BAB 4 IMPLEMENTASI .....	4-1
5.1. Implementasi .....	4-1
5.2. Kebutuhan Implementasi .....	4-1
5.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	4-1
5.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	4-1
5.3. Implementasi Basis Data .....	4-1
5.4. Implementasi Antar Muka .....	4-3
5.4.1. Halaman Utama <i>Website (Frontend)</i> .....	4-3
5.4.2. Halaman Admin ( <i>Backend</i> ) .....	4-6
5.5. Implementasi Yes It Is (Yii) .....	4-8
5.6. Pengujian Perangkat Lunak .....	4-8
5.6.1. Pengujian Fungsional .....	4-9
5.6.2. Kasus dan Hasil Pengujian .....	4-9
5.6.3. Kesimpulan Pengujian .....	4-12

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	5-1
5.1. Kesimpulan .....	5-1
5.2. Saran .....	5-1
DAFTAR PUSTAKA .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kerangka Tugas Akhir .....	3-1
Tabel 3.2. Deskripsi Prosedur Usulan Sistem .....	3-11
Tabel 3.3. Deskripsi Registrasi .....	3-12
Tabel 3.4. Deskripsi Login Sistem .....	3-12
Tabel 3.5. Deskripsi Informasi Lowongan Pekerjaan .....	3-12
Tabel 3.6. Deskripsi Informasi Lowongan Pekerjaan yang Tersedia .....	3-13
Tabel 3.7. Deskripsi Persyaratan Lamaran .....	3-13
Tabel 3.8. Deskripsi Informasi Tahap Selanjutnya .....	3-13
Tabel 3.9. Deskripsi Login Admin .....	3-13
Tabel 3.01. Deskripsi Mengelola Konten .....	3-14
Tabel 3.11. Deskripsi Pengecekan Data Pelamar .....	3-14
Tabel 3.12. Deskripsi Pengecekan Data Pelamar .....	3-14
Tabel 3.13. Deskripsi Persetujuan Lamaran .....	3-14
Tabel 3.14. Tabel <i>Sequence</i> .....	3-19
Tabel 3.15. Perancangan Tabel Admin.....	3-20
Tabel 3.16. Perancangan Tabel Registrasi .....	3-20
Tabel 3.17. Perancangan Tabel Lowongan .....	3-21
Tabel 3.18. Perancangan Tabel Resume .....	3-21
Tabel 3.19. Perancangan Tabel Pengumuman .....	3-21
Tabel 3.20. Penjelasan Struktur Program <i>Frontend</i> .....	3-21
Tabel 3.21. Penjelasan Struktur Program <i>Backend</i> .....	3-25
Tabel 4.1. Skenario Pengujian Aplikasi Halaman Admin <i>web (Backend)</i> .....	4-9
Tabel 4.2. Skenario Pengujian Aplikasi Halaman Utama <i>web (Frontend)</i> .....	4-9
Tabel 4.3. Pengujian Login Admin .....	4-9
Tabel 4.4. Pengujian Manajemen Registrasi Halaman Admin .....	4-10
Tabel 4.5. Pengujian Manajemen Lowongan Pekerjaan Halaman Admin .....	4-10
Tabel 4.6. Pengujian Manajemen Pelamar Halaman Admin .....	4-10
Tabel 4.7. Pengujian Manajemen Detail Pelamar Halaman Admin .....	4-11
Tabel 4.8. Pengujian Manajemen Pengumuman Halaman Admin .....	4-11
Tabel 4.9. Pengujian <i>Login</i> Halaman Utama .....	4-11
Tabel 4.10. Pengujian Registrasi Halaman Utama .....	4-12
Tabel 4.11. Pengujian Lowongan Pekerjaan Halaman Utama .....	4-11

## DAFTAR GAMBAR




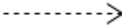

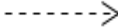
Gambar 1.1. Metode Penelitian .....	1-3
Gambar 2.1. Use Case Diagram .....	2-9
Gambar 2.2. Activity Diagram .....	2-10
Gambar 2.3. Sequence diagram .....	2-11
Gambar 3.1. Flowmap Penerimaan karyawan secara konvensional .....	3-5
Gambar 3.2. Flowmap Penerimaan karyawan pada umumnya .....	3-6
Gambar 3.3. Flowmap Flowmap Rancangan yang ditangani oleh sistem .....	3-9
Gambar 3.4. Flowmap Rancangan sistem yang diusulkan .....	3-10
Gambar 3.5. <i>Use Case Diagram</i> .....	3-11
Gambar 3.6. <i>Sequence Diagram</i> Melakukan registrasi .....	3-16
Gambar 3.7. <i>Sequence Diagram</i> Lowongan pekerjaan .....	3-16
Gambar 3.8. <i>Sequence Diagram</i> Pengumuman .....	3-17
Gambar 3.9. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola konten .....	3-17
Gambar 3.10. <i>Sequence Diagram</i> Pengecekan data pelamar .....	3-18
Gambar 3.11. <i>Sequence Diagram</i> Persetujuan lamaran .....	3-18
Gambar 3.12. <i>Sequence Diagram</i> Pengumuman .....	3-19
Gambar 3.13. <i>Class Diagram</i> .....	3-20
Gambar 3.14. Struktur Link Program Frontend .....	3-21
Gambar 3.15. Rancangan Halaman Utama .....	3-22
Gambar 3.16. Rancangan Halaman Profil .....	3-22
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Lowongan Pekerjaan .....	3-23
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Registrasi .....	3-23
Gambar 3.19. Rancangan Halaman Kontak .....	3-24
Gambar 3.20. Struktur Link Program Backend .....	3-24
Gambar 4.1. Tabel Registrasi .....	4-2
Gambar 4.2. Tabel Lowongan .....	4-2
Gambar 4.3. Tabel Pendaftaran .....	4-2
Gambar 4.4. Tabel Resume .....	4-2
Gambar 4.5. Tabel Agama .....	4-3
Gambar 4.6. Tabel Jenis Kelamin .....	4-3
Gambar 4.7. Tabel Status .....	4-3
Gambar 4.8. Tabel Slide Image .....	4-3






Gambar 4.9. Tabel Pengumuman .....	4-3
Gambar 4.10. Halaman Utama .....	4-4
Gambar 4.11. Halaman Lowongan Pekerjaan .....	4-4
Gambar 4.12. Halaman Registrasi Pelamar .....	4-5
Gambar 4.13. Halaman Kontak .....	4-5
Gambar 4.14. Halaman Login Pelamar .....	4-6
Gambar 4.15. Halaman Login Admin .....	4-6
Gambar 4.16. Halaman Kelola Registrasi .....	4-7
Gambar 4.17. Halaman Kelola Lowongan Pekerjaan .....	4-7
Gambar 4.18. Halaman Kelola Pelamar .....	4-8


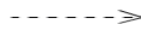

## DAFTAR SIMBOL

Tabel Simbol Use Case Diagram




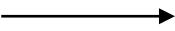



NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
2.		<i>Aktor / actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.		<i>Asosiasi / association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		<i>Ekstensi / extend</i>	Relasi <i>Use case</i> tambahan ke sebuah <i>Use case</i> dimana <i>Use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>Use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>Use case</i> yang ditambahkan.
5.		<i>Generalisasi / generalization</i>	Hubungan Generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.		<i>Include</i>	Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> : a. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan. b. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.

Tabel Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> Nama_kelas  + atribut  +oprasi() </div>	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2.		<i>Antarmuka / interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		<i>Asosiasi / association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.		<i>Asosiasi berarah / association</i>	Relasi antar dengan makna kelas yang satu digunakan oleh yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

5		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna <i>Generalisasi</i> -spesialisasi (umum khusus)
6		Kebergantungan / dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7		Agregasi / aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole - part</i> )

Tabel Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2.		Garis hidup / <i>lifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
4.	<div>Nama_objek : nama kelas</div>	Objek	Menyatakan objek berinteraksi pesan
5.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data / masukan/ informasi ke objek lainnya.
7.		Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek telah menjalankan suatu oprasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu.
8.		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil oprasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.